

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sanjaya, I. G., Ni Ketut Suarni, & I Gede Margunayasa. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134–141. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679>
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar, Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Bramantio, K. A., Nata, P. M., Pratiwi, P. D., & Sutadi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Berbasis Android Dengan Model Addie. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4508–4519.
- Farhan, M. N., & Jumardi, J. (2023). Faktor Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar Matematika . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 874–879. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4934>
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hendratmoko, Y., T, A. Y., Siregar, N., Meldi, N. F., Afni, N., & Rahmawati, D. (2024). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMA Negeri 1 Tayan Hulu. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 10(2), 568–574. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v10i2.3245>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>

- Nabilah, A.-Z. N. A., & Widiati, I. S. (2025). PENGEMBANGAN BOARD GAME EDUKATIF MATH SNAKE CHALLENGE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA KELAS 6 SD. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science*, 2(1), 132–145.
- Naja, F., & Sao, S. (2024). Peningkatan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Problem Based Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3124>
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3501–3510.
- Nurhikmah, N., Rustiani, S., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Rahimah, M., & Karakteristik, K. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 4, 1–12.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53–64.
- Zebua, I. W. S., & Astuti, S. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap untuk Mengungkap Sikap Disiplin Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3877–3887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8691>